

Viivi Häkkinen

# Taiteellisen työn esituotanto musiikkivideotuotannossa

Opinnäytetyö  
Viestintä

Huhtikuu 2016

<b>Tekijä/Tekijät</b>	<b>Tutkinto</b>	<b>Aika</b>
Viivi Häkkinen	Medianomi	Huhtikuu 2016
<b>Opinnäytetyön nimi</b>		
Taiteellisen työn esituotanto musiikkivideotuotannossa		29 sivua 6 liitesivua
<b>Toimeksiantaja</b>		
<b>Ohjaaja</b>		
Lehtori Jori Pölkki		
<b>Tiivistelmä</b>		
<p>Opinnäytetyö käsittelee musiikkivideon esituotantoa taiteellisen työn näkökulmasta. Työssä käsitellään käsikirjoituksen, kuvauksen ja ohjauksen esituotantoa ja näiden ennakkovalmisteluiden vaikutusta tuotantoon. Minkälainen on luovan työn prosessi ja onko sitä mahdollista tuoda teoreettiseen tarkasteluun. Työssä käydään läpi eri osa-alueiden vaikutusta toisiinsa ja tutustutaan taiteellisen työn ennakkovalmistelun vaiheisiin. Musiikkivideo on toteutettu yhteistyössä JonesAndYou-nimisen yrityksen kanssa loppuvuodesta 2014.</p> <p>Tämän työn tarkoituksena on selventää ja purkaa osiin taiteellisen työn ennakkovalmisteluja käsikirjoittajan, kuvaajan ja ohjaajan näkökulmasta. Työssä tutkittiin minkälaisia eri vaiheita prosessi sisältää ja miten yksittäiset osa-alueet vaikuttavat kokonaisuuteen ja lopputulokseen. Tavoitteena oli saada lisää kokemusta ja teoreettista tukea luomisprosessiin. Työn lähteinä on käytetty kirjallisuutta ennen kaikkea elokuvatuotannon saralta käsikirjoituksen ja ohjauksen tiimoilta. Perehdyin myös musiikkivideotuotantoja koskevaan kirjallisuuteen, sekä elokuvien arkkitehtuurin merkitykseen.</p> <p>Työssä näemme teoreettisen tiedon ja taiteellisen prosessin yhdistämisen hyödyn. Miten muiden oppima informaatio ja tietämys eivät vaaranna tarinan ainutlaatuisuutta, vaan auttaa kertomaan ja perustelemaan taiteelliset päätökset. Näin syntyy vahvempia tarinoita ja parempia luovan työn tekijöitä.</p>		
<b>Asiasanat</b>		
Opinnäytetyö, taiteellinen työ, käsikirjoitus, kuvaus, ohjaus		

<b>Author (authors)</b>	<b>Degree</b>	<b>Time</b>
Viivi Häkkinen	Bachelor of Media Culture and Arts	April 2016
<b>Thesis Title</b>		
The meaning of creative pre-production in music video		29 pages 6 pages of appendices
<b>Commissioned by</b>		
<b>Supervisor</b>		
Jori Pölkki, Senior lecturer		
<b>Abstract</b>		
<p>The subject of this thesis is the creative work in music video production. The music video was made for a band called JonesAndYou in late 2014. Aim of this study was to make a research of the process of creative work. Screenwriting, cinematography and directing are main focuses and how that pre-production work in creative work effects to other areas. One part of the proses was also to study how useful the theoretical information is in creative work, or is it just following your instinct and vision.</p> <p>The objective of the thesis was to study what kind of tools and working habits there is to use in screenwriting, cinematography and directing. What kind of different phases the process involves and how small details actually make the big picture.</p> <p>In this thesis we get to see how useful the theoretical information is also in creative work. It doesn't threat the individual touch of creativeness or make the story less unique. It gives you tools and solutions for the difficult moments. That is how you make better stories and better directors.</p>		
<b>Keywords</b>		
Thesis, creative work, screenwriting, cinematography, directing		

## TIIVISTELMÄ

## ABSTRACT

## SISÄLLYSLUETTELO

1 JOHDANTO	5
2 IDEASTA TUOTANTOON	6
2.1 Idean myyminen	6
2.2 Projektin käynnistyminen	6
3 TARINA	8
3.1 Taustatyö	8
3.2 Käsikirjoitus	11
3.2.1 Kirjoitusprosessi	12
3.2.2 Henkilöhahmot	13
3.2.3 Subtekstit ja metaforat	15
3.3 Kuvakäsikirjoitus	16
4 OHJAUS	18
5 TARINANKERRONNAN VÄLINEET	20
5.1 Lokaatiot	21
5.2 Rekvisiitta ja vaatetus	24
6 YHTEENVETO	26
LÄHTEET	29

## LIITTEET

Liite 1 - Käsikirjoitus

Liite 2 - Esimerkki kuvakäsikirjoituksesta

Liite 3 - Kuvalista

Liite 4 - Ohjauksellinen ohjenuora

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyössäni käyn läpi pienen työryhmän musiikkivideon taiteellisen työn esituotantoa.

Toiminnallinen osuus työssäni koskee vuonna 2014 kuvattua musiikkivideota JonesAndYou -nimiselle yhtyeelle. Musiikkivideon tuotanto koostui kahdesta kuvauspäivästä: tarina- ja soitto-osuuden kuvaamisesta. Tarinaosuus kuvattiin marraskuussa 2014 ja soitto kuvaukset tammikuussa 2015. Tarinaosuuden rooleissa toimivat yhtyeen jäsenet, joihin työssäni viitataan näyttelijöinä. Oikeaa näyttelijäkokemusta omasi vain pari yhtyeen jäsentä, minkä vuoksi ohjaajan valmistautuminen kuvauspäivään oli varsin tärkeää.

Opinnäytetyössäni keskityn tarinaosuuden valmisteluun. Vaikka itse musiikkivideon kuvaaminen tehtiin kiireisellä aikataululla, on video vielä julkaisematta suurelle yleisölle. Tähän on syynä se, että kappale meni yhtyeen toiveesta vielä uudelleenarviointiin, ja näin ollen videota ei ole voitu vielä julkaista. Opinnäytetyöhön on liitetty vielä viimeistelemätön versio, joka on tehty kappaleen demo-versioon. Lopullinen editointi pysyy kuta kuinkin samanlaisena, kappaleen lopullisesta versiosta riippuen.

Kirjallisessa osuudessa käyn läpi taiteellisen työn ennakkovalmistelut vaihe vaiheelta. Pohdin myös, kuinka tärkeää taiteellisen työn hyvä ennakkovalmistelu on, riippumatta tarinan luonteesta. Jopa humoristinen ketju tapahtumia on pitkän suunnittelun ja käsikirjoituksen tulos. Pelkkä mekaaninen suoritus ei riitä missään tilanteessa ja uskottavia tarinoita luodaan vain näkemällä vaivaa. Kun ohjaajalla on vahva visio ja käsitys tarinasta, se näkyy kaikessa sujuvuudessa myös kuvauspaikalla.

Käyn läpi miten etenkin pienen työryhmän tuotannoissa ennakkotyö on ehdottoman tärkeää. Koska toimin musiikkivideossa tuottajana, käsikirjoittajana, kuvaajana, ohjaajana ja leikkaajana, prosessin aikana minulle muodostui selkeä kuva siitä, minkälainen työmäärä jokainen osa-alue on ja kuinka riippuvaisia ne ovat toisistaan. Oli mielenkiintoista pyrkiä hallitsemaan niin montaa osa -aluetta ja pitää huolta siitä, ettei työtaakka kasva mahdottomaksi yhdelle ihmiselle.

Koska olin vastuussa niin monesta eri osa-alueesta, pääsin tarkastelemaan jokaisen roolin vaikutuksia ja tarpeellisuutta prosessissa. Työn edetessä roolit tosin sekoittuivat toisiinsa, ja tein samaan aikaan tuottajan, käsikirjoittajan ja ohjaajan töitä. Opin kuitenkin paljon siitä, mitä asioita täytyy tapahtua esimerkiksi tuottamisen saralla, jotta ohjaajan työ helpottuu ja toisinpäin. Vaikka kyseessä olikin hyvin pieni tuotanto, järjestelyä ja suunnittelua oli verrattain paljon. Etenkin, kun halusin ottaa projektista irti oppimisen kannalta kaiken mahdollisen. Uskon että minulla on tämän jälkeen parempi käsitys siitä, mitä mikin työtehtävä tuotannossa pitää sisällään.

Se, miksi valitsin aiheeksi juuri taiteellisen työn esituotannon, pohjautui haluuni kerrankin päästä pureutumaan tuohon osa-alueeseen teoreettisen näkökulman kautta. Halusin työssäni tutkia ja avartaa ajatuksiani lähdemateriaalin käyttämisestä taiteellisessa työssä. Usein teknisten kysymysten tai uuden oppimisen äärellä alkaa hyvin nopeasti etsiä muiden kokemuksia aiheen tiimoilta. Taiteellisen työn kohdalla kynnys on kuitenkin korkeampi: onko idea ja käsikirjoitus vähemmän minun, jos olen saanut vaikutteita siihen jostain muualta? Tarvitsenko minä neuvoja kirjoista, enkö jo visiooni perustuen ole hyvin tietoinen mitä olen hakemassa? On helpompi olla liian itsevarma luovassa työssä, kuin teknisissä asioissa. Ja kuitenkin tuo muiden jakama informaatio osoittautuu erittäin arvokkaaksi apuvälineeksi aloittelevan ohjaajan työssä.

## 2 IDEASTA TUOTANTOON

### 2.1 Idean myyminen

Musiikkivideoiden kohdalla myyntipuheet ovat yleensä vaatimattomia, yhtyeet ovat normaalisti hyvin innoissaan musiikkivideoiden tekemisestä, eikä suuria vakuutteluja tarvita. Tässä tapauksessa jouduin pitämään hieman painokkaamman puheen. JonesAndYou -yhtye, jonka kanssa halusin videon toteuttaa, sattui olemaan varsin kiireinen loppuvuodesta 2014. Aikataulut painoivat päälle myös omalta osaltani, sillä heti alkuvuodesta 2015 olin lähdössä suorittamaan vaihto -oppilasvuottani Englantiin. Halusin tehdä videon ennen lähtöäni, sillä olin juuri tuolloin kalustovuokraamossa työharjoittelussa, ja minulla oli mahdollisuus saada käyttööni yrityksen kamerakalustoa.

Koska oma motivaationi oli suuri ja olin halukas hoitamaan asioiden järjestelyn itsenäisesti, yhtye suostui pyyntööni. Vaikka tämä merkitsi kiireistä aikataulua ja paljon vastuuta minulle, se oli myös loistava mahdollisuus: tämä olisi ensimmäinen musiikkivideo, jossa toimis in näin monella eri osa -alueella. Kuvauspäivänä minulla olisi avustajana kamera-assistentti, mutta esituotanto ja taiteellinen toteutus olisi kokonaan minun harteillani. Esituotannolla tarkoitetaan kaikkia niitä työvaiheita, jotka suoritetaan ennen itse kuvauksia. Suurin osa työstäni tämän musiikkivideon parissa kului valmisteluihin ja hyvin tehty esituotanto onkin avainasemassa, kun kustannukset on tärkeä pitää mahdollisimman alhaisina. (Elokuvantaju 2016a.)

## 2.2 Projektin käynnistyminen

Kokemukseni mukaan taiteellisen osuuden ennakkovalmistelu on aivan yhtä tärkeää, kuin esimerkiksi kameran akkujen lataaminen ennen kuvauspäivää. Se on oleellinen osa prosessia ja auttaa osaltaan varmistamaan hyvän lopputuloksen. Hyväkään tekninen toteutus ei lohduta, jos tarina on heikko, ja toisinpäin. Jokaisen osa-alueen tulee toimia, jotta lopputulos olisi paras mahdollinen. Taiteellisen työn ennakkovalmisteluiksi luen käsikirjoittamisen, kuvakäsikirjoituksen ja ohjaustyöhön valmistautumisen.

Tässäkin produktiossa tarina täytyi käsikirjoittaa, kuvat suunnitella ja näyttelijätyön onnistuminen kuvauspäivänä piti varmistaa. Lähestulkoon aina kuvauspäivänä tapahtuu jotain, mikä ei ole ollut alkuperäinen toive; aikataulut venyvät, alkaa sataa auringonpaisteen sijasta, auto menee rikki, tulee teknisiä ongelmia kaluston kanssa. Kun kaikki tällaiset mahdolliset skenaariot on ennalta mietitty, työryhmällä on kuvaustilanteessa valmius toimia tilanteessa kuin tilanteessa.

Olin ensi kertaa tämänkokoisessa projektissa vastuussa monesta eri osa-alueesta. Halusin valmistautua mahdollisimman hyvin sellaisten asioiden osalta, joihin pystyin etukäteen vaikuttamaan, sillä tiesin että kuvauspäivä tulisi olemaan erittäin haastava. Tein järjestelmällisen suunnitelman aikatauluista, tavaroiden hankkimisesta, kaluston vuokraamisesta, logistisista järjestelyistä, kuvauspaikalla liikkumisesta ja cateringistä. Olin tietoinen, etteivät asiat välttämättä sujuisi juuri niin kuin suunnittelin, mutta tarkan ennakkotyön avulla voisin ainakin havaita mahdollisimman monta ”porsaanreikää” suunnitelmissani ja olla henkisesti vahvemmin valmistautunut

omaan työhöni.

Ohjaustyön kannalta oli ehdottoman tärkeää valmistautua mahdollisiin ongelmiin etukäteen. Tämän projektin myötä todella ymmärsin, miten tärkeässä osassa taiteellisen työn onnistumisen kannalta kaikki muu valmistelu on. Ennakkovalmistelut helpottivat konkreettisestikin kuvauspäivää, mutta hyvä ennakkosuunnittelu vaikutti vahvasti myös taiteelliseen työhön. Kun olin tehnyt tarkat suunnitelmat kuvauspäivää varten, pystyin levollisin mielen paneutumaan taiteellisen työn suunnitteluun. Myös kuvauspäivänä huomasin kiireestä huolimatta pystyväni nauttimaan ohjaamisesta ja kuvaamisesta täysin rinnoin. Koen vahvasti, että huolellinen valmistautuminen vapautti minut toteuttamaan visiotani.

### 3 TARINA

Tarina lienee elokuvallisen kerronnan tärkein elementti. Kaiken pohjana on vahvasti kirjoitettu ja kerrottu tarina. Mikä sitten on hyvän tarinan perusta? David Mametin mukaan hyvä kirjoittaja tulee paremmaksi vain oppimalla leikkaamaan: poistamaan koristeellisuudet, kuvaukset, kerronnan ja erityisesti syvästi koetun ja merkityksellisen. Tämän jälkeen jäljelle jää tarina. Mamet määrittelee tarinan olevan tapahtumien väijäämätön eteneminen sankarin tavoittellessa päämääräänsä. (1991, 12.)

Minulle tarinan merkitys on suuri, ja se on suurin huomioni kohde, kun olen katsojan tai lukijan roolissa. Se on myös suurin huolenaiheeni, kun kirjoitan käsikirjoitusta: osaanko kertoa tämän tarinan hyvin? Mielestäni tarinan merkitystä ei koskaan tulisi vähätellä, eivätkä tekniset toiveet saisi koskaan asettua sen edelle. Tällä tarkoitan päätöksiä, joita tehdään jonkin visuaalisen ratkaisun toteuttamiseksi, siitä huolimatta että se ei palvele tarinaa. Myös dialogilla tarinan kuljettaminen on katsojan näkökulmasta tuskallisimpia asioita mitä elokuvantekijä voi tehdä.

Käsikirjoittaminen on logiikkaan perustuva taito. Se koostuu muutaman erittäin perustavaa laatua olevan kysymyksen väsymättömästä toistamisesta: Mitä sankari haluaa? Mikä estää häntä saamasta sen? Mitä tapahtuu, jos hän ei saa sitä? (Mamet 1991, 13). Mametin kysymykset antavat kirjoittajalle peruspilarit tarinan rakentamiseen ja noudattelevat hänen perusajatustansa tarinankerronnasta: tarina kerrotaan leikkaamalla. Me asetamme



tarinankertojina kuvia rinnakkain ja tarina muodostuu niiden kuvien väliin jäävään tilaan. (Mamet 1991, 14-15.)

Taiteellisen työn esituotannon kannalta tarinan laadulla on suuri merkitys. Huono kirjoittaja ei voi pilata hyvää konseptia, mutta hyväkään kirjoittaja ei saa kunnollista lopputulosta huonosta konseptista (Remes, 2016a). Tarinan kerronnan lait pätevät kaikkeen kirjoittamiseen, oli kyse sitten kirjasta tai käsikirjoituksesta. Kun käsikirjoitus on hyvä, sen perusteella on mahdollisuus tehdä myös hyvä kuvasuunnitelma ja ohjaustyö.

### 3.1 Taustatyö

Taustatyö on laaja yleistermi, joka kattaa paljon toimintoja ennen varsinaista tuotantoa niin elokuva-, televisio- kuin videoprojekteissakin. Taustatyö korostuu käsikirjoituksen ideointi- ja hahmotteluvaiheessa: Esimerkiksi historialliset yksityiskohdat, tapahtumat, paikat yms. on tarkistettava uskottavan ajankuvan saavuttamiseksi. (Elokuvantaju, 2016b.) Ensimmäisenä vaiheena tarinan rakentamisessa oli tässäkin tapauksessa taustatyön tekeminen. Taustatyötä tehtiin ennen kaikkea siksi, että saisimme yhteen kanssa muodostettua yhteisen vision videon tyylistä.

Yhtyeen toivomus oli, että videossa olisi humoristinen vivahde ja että yhtye kietoutuisi tarinan pyörteisiin. Musiikkivideon idea perustui yhtyeen syntytarinan kertomiseen. Heidän matkaansa alusta asti seuranneena ja dokumentoineena näiden tapahtumien vaiheet olivat minulla hyvin tiedossa, joten taustatyötä sen suhteen ei tarvittu. Myös yhtyeen jäsenet ovat minulle tuttuja, joten minun oli helppo suunnitella sisällöltään heidän näköisensä musiikkivideo.

Huumori musiikkivideoissa ei ole mikään yksiselitteinen asia, ja sitä käytetäänkin verrattain harvoin. Ed Gaskell (2004,38-39) suhtautuu musiikkivideoiden huumoriin varsin skeptisesti. Kirjassaan "Make your own music video" hän tuntuu pitävän sitä vain harvojen, kuuluisien artistien oikeutena ja kokee sen suurena taloudellisena riskinä. Itse en suhtaudu asiaan aivan yhtä jyrkästi, toki komedia vaatii aina tarkkaa pohtimista, mutta soisin huumorin näkyvän nykyistä rohkeammin myös musiikkivideoiden maailmassa. Omassa videossani huumori oli suhteellisen turvallisella alueella. Kyseessä oli enemmänkin tyylittelykysymys ja kepeyden luominen sen sijaan,

että varsinaisesti yrittäisimme naurattaa yleisöä.

Videon tyyliin sekoittui mielessäni muutama eri osio: mykkäkomediat, The Monkees ja The Beatles. En ollut aivan varma löytäisinkö yhtyeiden osalta hyvää esittelymateriaalia. Ne olivat kuitenkin ensimmäiset esimerkit jotka mieleeni tulivat, joten päätin ainakin aloittaa etsintäni kyseisten yhtyeiden tuotannosta.

Aineiston kahlaaminen liian perusteellisesti on alkuvaiheessa turhan aikaavievää, sillä vasta tarinan kehittymisen myötä löytyy konkreettisia, vastausta kaipaavia kysymyksiä. On siis viisaampaa perehtyä yksityiskohtiin vähitellen, työn edetessä. Taustatyö ja tarinan rakentaminen ovat limittäisiä ja rinnakkaisia prosesseja (Remes, 2016). Tämän huomasin omassa työssäni: taustatyön merkitys korostui oikeastaan vasta tarinan edetessä. Sen tarve myös nivoutui yhteen ohjaustyöhön valmistautumisen kanssa: tarvitsin jotain konkreettista esimerkkiä minkä avulla kertoa visioni yhtyeen jäsenille. Tästä syntyi tarve kattavalle taustatyölle ohjaustilannetta varten.

Ensimmäinen ajatus humoristisista hahmoista oli selkeästi joidenkin omien muistijälkien tuotos: hupaisat liikkeet, ylikorostetut tunnetilat. Hyvin pian päädyin vanhojen mykkäelokuvien äärelle ja ensimmäiset taustatyötutkimukseni tein slapstick-komedioiden parissa. Nimi slapstick-komedia on syntynyt huvitteluvälineen myötä. Slapstick tarkoittaa keppiä, johon on kiinnitetty ilmalla täytetty vuohenrakko. Tällä kepillä lyödessä vuohenrakko puhkeaa pamahtamalla, lyöntikohde tietysti säikähtää ja vitsi on valmis. (Gartz, 1984, 27.)

Tutkimistani Slapstick-komedioista hain ennenkaikkea tukea henkilöhahmojen liikkumistyyliille. Chaplin lienee yksi kuuluisimmista mykkäelokuvien huumorihahmoista, joten kerroin toiveeni liikkumistyylistä pitäen häntä esimerkkinä. Näin hänen liikkumistaan on muun muassa kuvailtu: ”Kulkurin liikehdintä oli kuin tanssia. Mitä arvaamattomampia hänen liikeratansa olivat, sitä tarkempaa ja sujuvampaa motoriikkaa ne vaativat. Chaplin muunsi koko kehonsa ilmaisuvälineekseen ja kuvasi sen kautta tunteita ja tapahtumia laidasta laitaan: pakenemista, humalaista horjuntaa tai tanssahtelua nyrkkeilykehässä” (Chaplin-näyttelyopas, 2014). Tätä tunnelmaa haimme musiikkivideon hahmoille. Vaikka liikehdintä olisi humoristista ja alleviivaavaa, siitä olisi luettavissa myös tunnetiloja ja syvyyttä. Liike toimisi näin ollen

yhtenä tarinankerronnan välineenä.

The Beatlesin musiikkivideon Hello, Goodbye (1967) toimi esimerkkinä itseironisesta tyylistä, joka olisi vahvana elementtinä myös meidän musiikkivideossamme. Musiikkivideossa yhtyeen jäsenet esittäytyisivät hieman hölmöinä ja Beatlesin videon avulla he pystyivät saamaan kiinni ajatuksestani. Videosta ja sen itseironiasta saimme idean viedä itselle nauramisen vielä asteen pidemmälle. Päätimme, että kuvaisimme myös yhteiskohtauksia sateenvarjojen kanssa leikkien.

The Monkeesin musiikkivideo, A little bit of me, a little bit of you (1967) toimi pohjana videon rakenteelle. Siinä nähdään myös huumorilla höystetty tarina yhdistettynä soittokohtauksiin. Näiden esimerkkien avulla sain rakennettua hyvän pohjan kuvauspäivää varten: jokaisella olisi jonkinlainen käsitys siitä, minkälaista tyyliä videolle haettiin. Vasta videon kuvaamisen jälkeen törmäsin sattumalta valokuvaan, jossa Beatlesin jäsenet poseeraavat sateenvarjojen kera (Kuva1). Liekö olen tämän kuvan nähnyt joskus ja se on vaikuttanut alitajunnassani, vai oliko kyseessä vain sattuma. Mene ja tiedä, mutta tavoitellessamme oikeanlaista tunnelmaa ja tyyliä, olimme selkeästi oikeilla jäljillä myös rekvisiitan osalta.



Kuva 1: Beatles-yhtye sateenvarjoineen

### 3.2 Käsikirjoitus

Käsikirjoitusprosessi oli produktiossa, kuten hyvin tyypillistä on, avainasemassa. Käsikirjoituksen tai tarinan taustalla on aina ensin idea. Tarina syntyy ajatuksesta, joka voi liittyä tapahtumaan, paikkaan, henkilöön tai lähes mihin tahansa. Kipinän voi antaa pieni uutinen lehdessä, kiinnostava ihmiskohtalo tai jokin kiehtova miljöö. Mitättömänkin tuntuinen asia tai tunnelma voi antaa halun kirjoittaa kokonainen kohtaus, jonka ympärille syntyy lisää kohtauksia ja niin edelleen. Pelkkä yksittäinen episodi ei riitä, vaan tarinalle on oltava idea, joka kestää tarkastelun monelta eri suunnalta. (Remes, 2016a.)

Ennen varsinaista käsikirjoitusprosessia musiikkivideon idea oli hahmottunut päässäni jo hyvän aikaa. Minulla oli muutama elementti, jotka määrittivät lopullisen käsikirjoituksen rakennuspalikat. Ensimmäinen niistä oli lokaatio. Suomenlinnassa vieraillessani näin siellä useamman kohteen, jotka heti inspiroivat minua. Päätin, että videossa olisi useampi lokaatio, jossa tapahtumat ottaisivat paikkansa. Tämä johdatti minut ajatukseen yhtyeen jäsenistä, joilla jokaisella olisi videossa oma lokaatio ja pieni tarina kerrottavanaan. Tarinat itsessään eivät perustuneet todellisuuteen tai yhtyeen jäseniin, vaan ne toimisivat lähinnä keinoina kuljettaa joukkiota eteenpäin. Toinen elementti oli huumori. Humorisistisesta tyylistä sain idean värikkäiden sateenvarjojen kanssa kulkevista pojista. Tyyllillisesti video muistuttaisi vanhan ajan mykkäkomedioita sekoitettuna 60 -luvun musiikkivideoihin. Kolmas elementti oli yhtyeen syntytarina, joka haluttiin videossa tulevan ilmi.

Käsikirjoituksen konkreettisena tarkoituksena on hahmottaa kokonaisuutta, kommunikoida tilaajan kanssa, kommunikoida työryhmän kanssa ja sitä hyödynnetään myös kuvausaikataulun ja kustannusarvion tekemisessä (Aaltonen, 1993, 12). Tässäkin tapauksessa, jossa minun ei olisi välttämättä tarvinnut kirjoittaa käsikirjoitusta toimiessani itse ns. ravintoketjun seuraavillakin portailla, halusin tehdä sen. Näin pystyin selkeyttämään ajatukseni tarinasta sekä perustelemaan ratkaisuni itselleni. Tiesin käsikirjoituksen olemassaolon helpottavan konkreettisesti myös ohjaustyötäni kiireisenä kuvauspäivänä: kun jokainen seikka ja syy oli jo etukäteen mietitty,

pystyisin selittämään näyttelijöille heidän motiivinsa mahdollisimman tarkasti. Jouko Aaltosen tavoin jaan myös ajatuksen siitä, että kunnollisen käsikirjoituksen tekeminen ennen kaikkea säästää aikaa ja rahaa, ja mahdollistaa laadukkaan ohjelman toteuttamisen. (1993, 11.)

### 3.2.1 Kirjoitusprosessi

Käsikirjoituksen kirjoittaminen lähti liikkeelle melko hyvin. Vietin kirjoittamisen parissa kuitenkin suhteellisen paljon aikaa siihen nähden, miten lyhyitä tarinat ovat. Halusin oppia kirjoitusprosessista mahdollisimman paljon, joten tein erilaisia versioita ja tutkin eri vaihtoehtoja draamalliseen toteutukseen.

Draamassa yleisesti ajatellen on alku ja loppu, tarinan jännitteen on kasvettava ja tihennyttävä tarinan edetessä, jotta pelon ja säälin tunteet saadaan säilytettyä. Tätä nousevaa intensiteettitasoa kuvaa draaman kaari (Leino 2003, 12). Koska käsikirjoituksessani jokaisella henkilöhahmolla oli oma pieni tarinansa suuremman kokonaisuuden sisällä, oli tärkeää noudattaa tarinankerronnan sääntöjä monessa eri tasossa.

Jokaisen pienen tarinan, eli henkilöhahmojen ongelmien, tuli pitää sisällään draaman kaari, jotta juuri tuo hahmo säilyttäisi mielenkiintoisuutensa. Samalla suuremman kokonaisuuden, eli Jonesin joukkion keräämisen, täytyi nivoutua näihin pieniin tarinoihin. Ajankäytöllisesti oli taas keskityttävä siihen, että jokainen tarina kestäisi mahdollisimman lyhyen aikaa. Näin ollen tarinassa konfliktin piti olla vahva ja muutosten tuli tapahtua nopeasti.

Konfliktilla tarkoitetaan ristiriitaa jonka ratkaisuun koko tarina pyrkii (Parkkinen, 2016). Jotta draaman toiminta pysyisi liikkeessä on siinä oltava konflikteja. Ratkaisin käsikirjoituksessani asian niin, että tein suuremmasta kokonaisuudesta ratkaisun pienten osuuksien ongelmiin. Ratkaisu jokaisen henkilöhahmon ongelmaan olisi Jonesin saapuminen paikalle. Henkilöhahmojen tarinat olivat ikään kuin välipäämääriä ennen varsinaisen päämäärän saavuttamista. (Leino, 2003, 17.)

Leinon mukaan osa konflikteista on toiminnallisia, jolloin päähenkilön on reagoitava toiminnalla ja toisaalta konflikti voi olla henkilössä itsessään: hän haluaa yhtä ja toisaalta toista. Leino toteaa, että on hyvä, jos tällaisenkin konfliktin pystyy ulkoistamaan toiminnaksi (2003, 12). Juuri näin käsikirjoituksessa toimittiin. Jokaisella hahmolla oli omassa itsessään konflikti,

joka ulkoistettiin fyysiseen toimintaan. Klimaksiin edettiin verrattain nopeasti ja hyvin alleviivaavin keinoin aikarajoitusten takia.

Draaman kaaressa tulisi olla esteiden lisäksi aina myös hengähdystauko (Leino 2003, 12). Käsikirjoituksessani tämä ilmenee niin, että jokaisen hahmon este (suojelunhalu, yksinäisyys, päättämättömyys ja eksyksissä oleminen) kulminoituu hyvin pian ratkaisuun (joukkioon liittyminen). Tämän myötä siirrymme hengähdystaukoon, jossa näemme joukkion matkaavan eteenpäin uuden kaverin kanssa. Näin tarinaan tulee pieni tauko tiiviin kerronnan vastapainoksi.

### 3.2.2 Henkilöhahmot

Tarinan henkilö on sitä, mitä hän tekee. Teot määrittävät ihmisen. Henkilö syntyy luonnostaan tätä kautta ja nivoutuu luontevasti tarinaan. Jos joutuu kysymään itseltään, pitäisikö luoda ensin juoni ja keksiä siihen sopiva päähenkilö, on jotain pielessä. Yhtä pielessä tilanne on silloin, jos joutuu keksimään hyvälle henkilöhahmolle tarinaa. Kumpikin nivoutuu erottamattomasti toisen osaksi (Remes, 2016b).

Parhaimmillaan tämä symbioosi luo tilanteen, jossa kirjoittaminen vain soljuu eteenpäin, ja henkilöhahmojen avulla tarinan kirjoittaminen sujuu kuin itsestään. Henkilöhahmojen merkitys musiikkivideossa oli suuri, sillä heidän käytöksensä ja toimintansa muodostavat perustan tarinalle. Leinon mukaan draama on ensisijaisesti toimintaa ja toiminta syntyy toimivista ihmisistä. Draaman peruslähtökohta on ongelma, joka vaatii päähenkilöä liikkeelle. (2003, 14.) Remes kuvaa tätä niin, että henkilöt alkavat elää elämäänsä toimimalla. Tekoihin puolestaan johtavat valinnat. Tekemällä valintoja henkilö ilmentää sitä mitä hän on. Pienetkin valinnat kertovat paljon, suurista puhumattakaan. Kohtaukset, joissa päähenkilö joutuu valinnan eteen ovat juonipisteitä, jotka sysäävät tarinan uuteen suuntaan (2016b).

Käsikirjoitukseni on tässä mielessä hyvin klassinen, sillä jokainen valintatilanne ratkaisee käynnissä olevat tapahtumat ja johdattaa tarinassa eteenpäin. Kirjoitusprosessissa en tietoisesti tätä ajatellut, vaan jokainen henkilöhahmo johdatteli omaa tarinaansa eteenpäin. Heidän toimintansa oli kuvaus heidän ongelmastaan. Tuo ongelma taas siivitti henkilöhahmon muutoksen, joka on myös oleellinen osa tarinankerrontaa. Henkilöhahmojen

kasvu ja muutos voidaan jakaa kolmeen eri koulukuntaan. Ensimmäisessä on kyse muodonmuutoksesta. Kauniista tulee ruma, lihavasta hoikka ja kiltistä villi. Muutos voi tapahtua myös toiseen suuntaan, esimerkiksi vihaisesta henkilöahmosta voi tulla vielä vihaisempi. Toisessa koulukunnassa henkilöahmot ajautuvat uudenlaisiin olosuhteisiin, jotka pakottavat heidät käyttäytymään eri lailla. Maailma muotoutuu henkilöahmon ympärillä. Nämä uudet olosuhteet pakottavat henkilöahmon uuteen rooliin, esimerkiksi arkalaisesta tuleekin sankari. Kolmannen koulukunnan mukaan henkilöahmot ovat staattisia. Tämä on etenkin tilannekomediassa käytetty keino, joka konkreettisesti toimii niin, että elokuvan edetessä henkilöt eivät muutu, syntyneet väärinkäsitykset oikaistaan ja tasapaino palautuu tätä kautta. Päähenkilön staattisuus ei kuitenkaan tarkoita, että koko henkilögalleria koostuisi staattisista tyypeistä. Vaikka päähenkilö ei muuttuisi, hän voi auttaa muita hahmoja muuttumaan. (Vacklin & Rosenvall 2015, 44.) Muutoksesta me voimme kertoa monin eri tavoin, se voi olla esimerkiksi muutos käytöksessä tai pelkästään ulkoisessa olemuksessa.

Tarinassani muutos tapahtuu henkilöahmossa itsessään, mutta me kerromme tuosta muutoksesta monin eri tavoin. Ensin meidän tuli esitellä hahmot sellaisina kuin he olivat, ja näiden samojen keinojen avulla tuoda esiin muutos heissä. Vacklinin ja Rosenvallin (2015, 16) mukaan henkilöahmot voidaan esittää katsojalle koodaamalla eli merkkäämällä hänet vaatteilla, väreillä, äänillä, metaforilla sekä tietynlaisella käytöksellä. Koska kyseessä oli musiikkivideo, kerrontamahdollisuudet esimerkiksi äänillä oli pois rajattu. Henkilöahmoissa täytyi huomioida myös heidän esittelynsä käytettävä aika; jokaisen osuus tulisi olemaan hyvin lyhyt, joten heidän lähettämänsä viestin tulisi olla vahva ja selkeä. Henkilöahmojen koodaaminen tapahtui siis heidän käytöksensä, vaatetuksensa ja lokaation avulla. Muutos käytöksen kautta tulee esiin, kun henkilöahmo ikään kuin havahtuu uuteen mahdollisuuteen. Vaatetusta hyödynsimme yhtenäistämään muutoksen hetkeä: jokainen henkilöahmoista avaa sateenvarjonsa tehdessään päätöksen muuttua. Tämän avulla jokaisen tarina nivoutuu yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Konkreettinen ja selkein muutos tulee tarinassa lokaation avulla, kun paikka vaihtuu on katsojalle selkeää, että muutos on tapahtunut. Näitä keinoja hyödyntämällä tarvittava informaatio pystyttiin kertomaan mahdollisimman monella tavalla katsojalle. (Aaltonen, 1993.)

### 3.2.3 Subtekstit ja metaforat

Subteksti tarkoittaa tarinan alatekstiä, eroa siinä, mitä sanotaan ja mitä tarkoitetaan. Draamallinen ilmaisumuoto jättää katsojan vapaasti päätettäväksi, mikä merkitys varsinisen tekstin takse kätkeytyy (Vacklin & Rosenvall 2015, 121).

Nostan subtekstin esiin työssäni siitä syystä, että se on tärkeä palanen käsikirjoituksen esituotantoa ja helpottaa työskentelyä näyttelijöiden kanssa kuvauspaikalla. Etenkin tässä tuotannossa, jossa koko tarinankerronta perustui mykkään toimintaan, oli tärkeää miettiä etukäteen mikä viesti toiminnoissa oli kyseessä. Subtekstin avulla voimme kertoa tarinan tiiviisti, mutta tuoda siihen paljon syvyyttä. David Mamet perustaa koko tarinan kerronnan teoriansa subtekstin ympärille. Hän kehottaa aina miettimään *mistä kohtauksessa on kyse*. Ja kuinka sanoa jotakin kohtauksen *merkityksen perusteella*, sen sijaan että sanoisi jotain sen perusteella *miltä kohtaus näyttää*. (1991, 22-23.)

Omassa käsikirjoitus- ja ohjaustyössäni painotan aina vahvasti asioiden merkityksiä tarinan luomisessa. Haluan taustalle vahvan subtekstin, joka auttaa minua pohtimaan tarinaa monesta eri suunnasta ja kyseenalaistamaan omia valintojani. Jokaiselle tapahtumalle ja kuvalle täytyy aina olla syy ja motivaatio. Tämän huomioiminen käsikirjoitusvaiheessa antaa vahvat eväät myös ohjaustyössä kuvauspaikalla. Tällöin voi helposti kertoa näyttelijälle juuri sen olennaisen asian mitä häneltä vaaditaan.

Subteksti myös asettaa katsojan samaan asemaan elokuvan henkilöahmon kanssa. Katsojalle tarjoutuu mahdollisuus kokea henkilön tunne suoraan eikä vain kirjoittajan kuvauksen kautta. Subteksti pakottaa katsojan päättelemään ja tulkitsemaan tilanteita, mikä lisää jännitystä ja ohjaa katsojan osallistumaan tilanteeseen (Vacklin & Rosenvall 2015, 121).

Subteksti on käyttökelpoinen tapa luoda tunne pyrkimyksestä tai tarpeesta (Weston 1996, 154). Tarinani henkilöahmoissa on vahvana elementtinä hahmojen tarpeet. He kaikki kamppailevat säilyttääkseen jotain tai saavuttaakseen jotain. Tämän tarpeen tausta ja sen kohde luo näihin hahmoihin tunnetta. Tämä perimmäinen syy ei välttämättä välity katsojalle sellaisenaan, mutta sen puuttumisen huomaa helposti. Itse haluan aina olla



valmis vastaamaan kysymykseen miksi, ja vaadinkin itseltäni perusteluja omista päätöksistäni kirjoittamisen eri työvaiheissa. Miksi hahmo kulkee kukkulalla puun ympäri, miksi hahmolla on vaikeuksia tehdä päätöksiä? Kun minä tiedän vastaukset ja annan sen näkyä kirjoitus- ja ohjaustyössäni, se antaa korvaamatonta arvoa tarinalle.

### 3.3 Kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoitus tehdään käsikirjoituksen perusteella. Se voi olla viitteellinen suunnitelma tarvittavista kuvista tai tarkka listaus siitä, minkälaisia otoksia kuvataan. Etenkin Suomessa elokuvat saatetaan kuvakäsikirjoittaa löyhästi niin, että ne toimivat lähinnä muistiinpanoina kunkin kohtauksen tapahtumista ja tunnelmasta (Hytönen & Mandart, 2004, 64-73). Kuvakäsikirjoituksesta on hyvä tehdä mahdollisimman kattava ja tarkka, tarvittaessa siitä voidaan kuvaustilanteessa tarpeen vaatiessa poiketa.

Kuvakäsikirjoituksen voi tehdä joko piirtäen tai valokuvaten. Steven Katzin mukaan valokuvaaminen on oivallinen väline etenkin pienissä ja intiimeissä kohtauksissa. Action-kohtaukset tai suuremman ihmismäärän vaativat kohtauksien suunnittelu on yksinkertaisempi toteuttaa piirtäen. (Katz 1991, 85)

Itselleni kuvakäsikirjoitus on käsikirjoituksen avaamista ja sen tärkeimpien pointtien löytämistä kuvamuotoon. Koska en ole kovin taitava piirtäjä on kuvakäsikirjoitukseni yleensä käytössä omassa työssäni käsikirjoituksen luomisen ja kuvalistan tekemisen välissä. Piirrettyäni käsikirjoituksen auki, tarinan kulku ja tavoite ovat selkeämmin mielessäni. Kuvakäsikirjoituksen avulla voin suunnitella selkeät leikkaukset kuvien välille ja testata, että mielessäni olevat kuvakoot toimivat kuvajanassa. Toisinaan, kun itse työskentelen kuvaajana tuotannossa, saatan näyttää ohjaajalle piirrettyä kuvakäsikirjoitusta selventääkseni kuvallista suunnitelmaani.

Kuvauksissa tärkeimpänä työkaluna koen kuvakäsikirjoituksen pohjalta tehdyn kuvalistan, josta pystyy tarkastamaan tarvittavat kuvakoot ja kuvakulmat helposti. Kuvalista ei myöskään sido niin vahvasti tiettyihin ennaltamäärättyihin ratkaisuihin kuin kuvakäsikirjoitus. Tämän musiikkivideon kuvauskäsikirjoitus muodosti rangan tarinoiden kululle. Se selkeytti minkälaisia kuvia kohteista tarvitaan, jotta tarina kulkisi sulavasti eteenpäin.

Kuvauskäsikirjoitus toteutettiin piirtäen, sillä yksin toteuttaen kohtausten valokuvaamiseen ei ollut mahdollisuutta.

Kuvauspaikat itsessään rajoittivat joitain kuvakulmia, esimerkiksi kukkulan päällä olevaa puuta voitiin kuvata vain yhdestä suunnasta, jotta haluttu vaikutelma siluettimaisesta asetelmasta saatiin aikaiseksi.

Kuvakäsikirjoituksen perusteella tiesin mitä kuvakokoja mistäkin osuudesta tarvitaan ja mistä suunnasta kuvat otetaan. Kuvakäsikirjoituksen perusteella tein myös kuvalistan tarvittavista kuvista.

Kuvien suunnittelussa on huomioitava mitä kullakin kuvalla halutaan kertoa. Usein tekijät välttävät kohtausten näyttämistä laajana, jos vain on mahdollista kuvata puolikuvana tai lähikuvana. Laajakuva esimerkiksi dialogikohtauksissa hankaloittaa leikkauksellista rytmiä, mutta sen etuna on, että näyttelijä pystyy käyttämään kehonkieltä paremmin kuin esimerkiksi lähikuvissa. (Katz 1991, 128-129.) Koska musiikkivideossa lokaatioilla oli suuri merkitys tarinankerronnassa, jokaiseen tarinaosuuteen tuli laajakuva, joka esitteli paikan ja henkilön. Tärkeää oli myös näyttää henkilöhahmon tunnetila kytkettynä lokaatioon.

Musiikkivideoissa tärkein huomioitava asia kuvakäsikirjoituksessa on aika. Kappaleen pituus, tahdit ja rytmi ovat määrittävä tekijä sille, kuinka pitkä tarina on ja minkälaisella tahdilla se etenee. Jos videossa on tiettyjä jaksoja, jonka aikana tarinan tulee tapahtua, kannattaa tämä huomioida jo kuvakäsikirjoitusvaiheessa. (Gaskell 2004, 54-55.) Toisinaan rakenne musiikkivideoissa on hyvin selkeä: erottelu säkeistöjen ja kertosäkeiden välillä toimii esimerkiksi runkona rakenteelle. Tämä voi ilmetä käytännössä niin, että tarinaosuus tapahtuu säkeistöjen aikana ja bändin soittokohtaukset esitetään aina kertosäkeen aikana. Videossani tällä ei ollut merkitystä, tiesin jo kuvakäsikirjoitusvaiheessa, että videon rakenne päätetään lopullisesti vasta editointivaiheessa. Kuvakäsikirjoitusta tehdessä minun oli siis huomioitava ennen kaikkea tarinan jouheva eteneminen ja yhteen kuvaan käytettävissä oleva aika. Haasteena oli saada mahtumaan paljon asioita musiikkikappaleeseen, joka tässä tapauksessa oli kestoltaan melko lyhyt.

Näistä lähtökohdistä ryhdyin toteuttamaan kuvakäsikirjoitusta: kuinka kertoa tarina ytimekkäästi ja selkeästi. Vaikka tämä mielessäni piirsin kuvakäsikirjoitusta, sain silti huomata leikkauspöydällä tarpeettomia kuvia.

Esimerkiksi käsikirjoitus Jonesin matkan aloittamisesta oli alunperin piirretty seuraavasti: Jones ilmestyy kuvaan, avaa varjon ja lähtee liikkeelle. Leikkaus kuvaan, jossa Jones kävelee rinnettä alas. Leikkaus kuvaan, jossa Jones kävelee kukkulalla. Kuvakäsikirjoituksessa tämä tuntui vielä hyvältä vaihtoehdolta. Editointivaiheessa huomasin, ettei kuitenkaan ollut mitään syytä käyttää ensimmäistä kävelykuvaa. Liikkeellelähdön tunnelma tulee selkeäksi jo ensimmäisestä kuvasta ja näemme Jonesin kulkevan kukkulalaaksossa, josta tulee myöhemmin joukkiota yhdistävä paikka. Myös seuraava tarinaosuus antaa meille tarvittavan informaation: vaikka emme näe Jonesin kävelevän eri paikoissa, ymmärrämme siitä huolimatta hänen kulkeneen matkan Akin puun luokse.

Tämä ajan muokkaaminen onkin yksi elokuvallisen kerronnan suurista eduista. Voimme leikkausten ja aikasiirtymien avulla edetä tarinassa jouhevasti eteenpäin, käyttämällä vain muutaman kallisarvoisen minuutin. Musiikkivideoissa tämä on vielä korostuneempaa. Yksi musiikkivideo saattaa sisältää toisistaan täysin riippumattomia itsenäisiä kohtauksia, jotka muodostavat kuvakerronnan rakenteen. (Gaskel 2004, 54-55.)

#### 4 OHJAUS

Tarinaosuuksissa oli erityisen tärkeää, että näyttelijöiden liikkuminen omissa lokaatioissaan ei olisi vain koreografian suorittamista. Koska paikat symboloivat hahmojen tilannetta elämässä, oli tärkeää, että näyttelijät sisäistäisivät tämän myös omissa suorituksissaan. En esimerkiksi halunnut näyttelijän vain kulkevan mekaanisesti ympäri puuta, tai ylös ja alas rappusia. Parhaan mahdollisen lopputuloksen kannalta oli oleellista, että näyttelijä tietäisi tarinan syvemmän merkityksen ja myös uskoisi siihen.

Ohjaustyöhön valmistauduin tutustumalla tarinan hahmoihin ja heidän osuuksiinsa tarkasti. Pohdin minkälaisia keinoja voisin ohjaustyössäni käyttää, jotta visioni tulisi selväksi kokemattomille näyttelijöille. Judith Weston kertoo miten tärkeää on noudattaa ohjaustyössä hahmon matkaa kohti päämäärää, sen sijaan, että kertoisimme mitä hän tuntee tuon matkan aikana (1996: 34-43). Tämä vapauttaa meidät kahlitsemasta näyttelijää tiettyihin tunnetiloihin ja vapautamme heidät peilaamaan omia tunteitaan ja kokemuksiaan tuosta päämäärästä. Emme voi kertoa toiselle ihmisille, miten hän kokee sen, ettei löydä ystävää. Mutta me voimme antaa hänelle vapauden näyttää sen meille,

ja näin saada aikaan uskottavan kohtauksen.

David Mametilla on myös varsin mielenkiintoinen näkemys tarinasta ja ohjaamisesta. Hän painottaa varsin yksinkertaisen teorian nimeen, jossa kerrotaan vain kaikkein tarpeellisin informaatio ilman konstikkaita kohtauksia. Hän jakaa kohtaukset osioihin, joissa keskiössä on myös tuo Judith Westonin mainitsema päämäärä. Jokaisessa kohtauksessa on aina päämäärä ja tahdit jotka kuljettavat tuohon päämäärään. Kohtaus päättyy ratkaisuun, joka voisi tässä tapauksessa siis olla joko ystävien löytyminen tai se, ettei niitä löydy. Oton kohtauksessa päämääränä oli ystävän etsiminen. Tahdit kohtauksessa olivat Oton kävely rannassa tähyilemässä, istahtaminen penkille luovuttaneena ja Jonesin ja Akin saapuminen. Kohtaus päättyy sen ratkaisuun, eli ystävien löytymiseen.

Mamet esittää kirjassaan myös, ettei näyttelijän tarvitse tietää muuta kuin tarkka toiminto joka pitää suorittaa ja se, millä nopeudella tai intensiivisyydellä se suoritetaan. (1991, 77-86.)

Tein siis ohjausta varten suunnitelman, jossa minulla olisi jokaista kohtausta varten kolme pääelementtiä, joiden avulla toimisimme. Käytössä olisi hahmon motivaatio, lokaatio ja koreografia. Esimerkiksi rannalla yksinäisen penkin luona näyttelevälle Otolle tein seuraavanlaisen suunnitelman: Kerroin, että hänen tavoitteensa on löytää itselleen ystävä. Pyrin olemaan kertomatta varsinaisia tunnetiloja, joita hänen täytyisi tuntea. Kävimme läpi lokaation merkityksen, mitä se edustaa ja kuinka voimme hyödyntää sitä kohtauksessa. Suunnittelimme myös tarkan koreografian, jonka sisällä toimisimme. Tämä oli myös kuvausteknisistä syistä johtuvaa säätelyä, sillä liukas kalliainen ranta antoi vain muutaman mahdollisuuden kameran asemoimiselle.

En siis maininnut ohjaustyössäni yksinäisyyttä, tai surullisuutta, vaan käytin laajempia skaaloja. Esimerkiksi Oton kohtauksessa pyysin häntä siirtymään penkille sen jälkeen kun hän on tähyillyt ystävää rannalla. Sen sijaan, että olisin ohjeistanut häntä istuutumaan lannistuneena, kerroin Otolle, että kun hän laskee kätensä tähyilystä, kaatuu kaikki maailman murheet hänen niskaansa. Tämän perusteella Otto ratkaisi itse, miten tuo tämän esiin eleillään. Weston kutsuu tätä työskentelytapaa "salaisiksi sopimuksiksi". Käytännössä se tarkoittaa, että ohjaustyössä ei käytetä adjektiiveja kuvaamaan roolihenkilön käyttäytymistä, vaan keksitään jokin

taustamotivaatio, jota näyttelijä voi hyödyntää suorituksessaan.

## 5 MUUT TARINANKERRONNAN VÄLINEET

Ihminen luo elämässään jatkuvasti suhdetta ympäristöönsä. Havaintoihin ja kokemuksiin perustuen hän muodostaa käsityksensä ympärillä aukeavasta tilasta. Kiinnittyminen paikkaan tapahtuu elämisen kautta. Tuttu paikka koetaan helposti omaksi, osaksi itseä. Elokuva muistuttaa usein maailmaa sellaisena kuin me sen näemme, mutta silti se ei ole koskaan muuta kuin todellisuuden representaatio, tulkinta. Elokuvan sisäisessä todellisuudessa syntyy merkityksellinen paikka jota katsoja tulkitsee oman elämissämaailmansa kautta. (Tani 1996, 94-95.)

Paikkojen merkitykset voidaan koodata myös mm. käyttöesineisiin, vaatteisiin ja merkkeihin. Paitsi esineet itsessään, ovat myös niiden erilaiset suhteet tärkeitä; ympäristön merkitysrakenteet ovat kulttuurisidonnaisia, jolloin vieraan kulttuurin merkitysten ymmärtäminen voi olla aluksi vaikeata. (Ylinen 1996, 41.) Me pystymme tekijöinä hyödyntämään näitä elementtejä omassa työssämme. Voimme luoda mielikuvia ja herättää tunteita pienillä yksityiskohdilla henkilöhahmon ympärillä.

### 5.1 Lokaatiot

Idean ja tarinan innoittajana voivat toimia monet asiat: maisemat, kulkuvälineet tai esimerkiksi arkkitehtuuri. Jokaista lokaatiota voi kuvata joko sen tunnelman mukaisesti tai tehdä esimerkiksi sen avulla vastakkainasettelua (Gaskell, 2004, 46). Musiikkivideossa lokaatiot eivät varsinaisesti yrittäneet luoda vastakkainasettelua, mutta toki ne muodostivat tehokkaan kontrastin henkilöiden ja värikkäiden sateenvarjojen kanssa. Tyyllillisesti hain kuviin vanhoille mykkäelokuville tyypillistä, miltei kaksiulotteista ympäristön esittelyä. (Bacon 1996, 68.)

Baconin mukaan jo pelkkä miljöö, jossa henkilöiden nähdään liikkuvan, saattaa saada metaforisia ulottuvuuksia henkilöiden mielentilan edustajina (2000, 164). Musiikkivideossa lokaatiot valittiin niin, että niiden avulla saataisiin tuettua ja vahvistettua eri henkilöiden tarinaa. Ne kannattelevat tarinankerrontaa jokaisen hahmon tilanteessa ja toimivat kuin yhtenä hahmona kohtauksissa. Juhani Pallasmaan näkemys siitä, kuinka

elokuvantekijät toimivat huomaamattaan arkkitehtuureina, on kiehtova. Pallasmaa ei viittaa konkreettiseen rakentamiseen, vaan mielikuviin ja elämyksiin, joita rakennukset ja tilat edustavat. Kuinka tilan kokemuksessa muistot, unelmat ja arvot sekoittuvat aistikokemukseen. (1996, 26.) Näitä kokemuksia ja muistoja katsoja heijastaa siihen, mitä me tekijöinä näytämme. Niistä muodostuu tarina ja tunnekokemukset.

Tämän vuoksi lokaatiota tai lavastusta ei koskaan tulisikaan aliarvioida, vaan sen tulisi olla harkittu osa tarinankerrontaa. Näyttelijällä on aina tausta, jota vaatteiden ja esineiden lisäksi voidaan käyttää viestinnällisenä systeiminä. Lokaatioiden avulla voidaan hyödyntää koodaamista esimerkiksi paikan kunnon avulla. (Ylinen 1996, 41.) Rähjäinen rakennus kertoo meille joko köyhyydestä tai se voi olla symboli henkilön sisäiselle maailmalle. Musiikkivideossani jokainen lokaatio sisälsi metaforamaista kerrosta, toiset vahvempina ja selkeämpinä kuin toiset.

Elokuva hengittää suoraan ympäristöstään, sen ongelmista ja ristiriidoista. Sen on välttämätöntä liisteröidä itsensä kiinni senhetkisen yleisön ajatusmaailmaan, uhkakuviiin, pelkoihin ja toiveisiin, sekä luovia niistä läpi. (Tena 1996, 48.) Toisin kuin henkilöhahmo, kaupunki on harvoin muuttuva tekijä tarinan sisällä. Ympäristön avulla voidaan kyllä määritellä ja ennakoida tarinan kulkua. (Salminen 1996, 54-55.) Se voi myös tukea henkilöhahmon muutosta tai toimia sen alkuunpanijana. Näin lokaatio kiinnittyy tarinaan ja tarina lokaatioon. Ympäristö voi olla hahmolle yhtä lailla este kuin ratkaisukin.

Ympäristö saattaa olla psyykkisen, sosiaalisen tai olemassa olevan maailman symboli, sillä voidaan luoda tunnelmaa tai ilmaista henkilön tuntemuksia. Hyvinkin pienet yksityiskohdat saattavat luoda illuusion tietynlaisesta ympäristöstä. (Ylinen 1996, 43.) Jonesin tarkoitus videossa oli olla kaiken alku, se joka loi tämän konseptin. Tästä syystä halusin aloittaa aivan ensimmäiseksi kuvalla, jossa ei ole mitään. Ensimmäisen kuvan taustana on puhdas taivas ja kuvaan astuva Jones ryhtyy töihin. Halutessaan tätä voisi symboloida jonkinlaisena yhtyeen luomiskertomuksena. Jones on koko matkan joukkiota tasaisesti ja innokkaasti vetävä hahmo, joka omalla innostuksellaan houkuttaa mukaansa muita kulkijoita. Jonesin johtamasta joukosta muodostuu ratkaisu hahmojen ongelmatilanteissa, tai hetkissä jolloin muutosta tarvitaan.

Elokuvissa käytettyjen tilallisten symbolien lista on pitkä: horisontti tai metsä, puu, talo, koti, ovi, ikkuna, liesi, portti, yö ja päivä, taivas ja avaruus. Kaupunki on useimmiten nähty maailman symbolina ja onkin tuohon tarkoitukseen monikäyttöinen useine elementteineen. (Ylinen 1996, 43.) Yhtä usein puu lienee edustanut elämää ja sen voimallisuutta. Myös tässä tarinassa puu on kuin Elämän Puu tai jokin kallisarvoinen aarre (Kuva 2). Jotain, mitä henkilö haluaa viimeiseen asti pitää muilta piilossa ja suojella. Kuitenkin suojeleminen muodostuu esteeksi vartijan ja muiden välille. Ainut keino saada myös puu kukoistamaan on päästää irti sen loputtomasta suojelemisesta ja antaa sen kasvaa.

Työssäni olen mielelläni käyttänyt näitä melko tyypillisiä symboleita kuvaamaan eri tilanteita. Myrskyävä merenranta (Kuva 3) ja raunioitunut rakennus (Kuva 4) ovat symboliselta arvoltaan hyvin klassisia merkkejä yksinäisyydestä ja epäonnistumisesta. Toki, kuten aiemmin todettu, niiden varsinainen merkitys muodostuu katsojassa itsessään. Minun lähtökohtani tarinan rakentamiselle saattaa saada aivan uuden suunnan katsojan kokemuksessa.



Kuva 2: Puu kukkulan päällä



Kuva 3: Rannan yksinäinen penkki





Kuva 4: Rauniot ja rappuset

## 5.2 Rekvisiitta ja vaatetus

Elokuvan kannalta oleellista on esineiden merkitysten kerroksellisuus: esine voi olla yhtä aikaa konkreettinen tavara, käyttöesine, arvoesine ja symboli (Ylinen 1996, 43). Voimme hyödyntää yleisiä mielikuvia tarinankerronnassa: silinterihattu kertoo vauraudesta ja pesäpallomaila luo helposti vahvoja mielikuvia väkivallan välineenä. Sateenvarjojen valinta videoon perustui myös tähän mielikuvien hyödyntämiseen. Sateenvarjo ei pelkästään suojaa meitä itseämme ankealla säällä, vaan sen avulla voimme tarjota suojaa myös muille. Sateenvarjo onkin käytetty esine välittämisen symbolina: Rihannan ”Under My Umbrella” (2007) kappaleesta aina japanilaiseen Naapurini Totoro (1988) anime-elokuvaan, jossa Satsuki saa häneen ihastuneelta pojalta sateenvarjon suojakseen. Sateenvarjo on myös ihastuttavan Maija Poppasen yksi tunnusmerkeistä. Tällaisten assosiaatioiden kautta sateenvarjosta syntyvä mielikuva on helposti positiivinen ja nostattava.

Myös esineiden värillä on väliä. Paul Coates puhuu kirjassaan (2010, 4-6) värien sukupuolirooleista ja psykologisista merkityksistä. Coatesin mukaan värien merkitykset ovat kulttuurisidonnaisia. Tätä tietoa hyödyntämällä voimme käyttää värejä tuotannoissa tarkoituksenhakuisesti. Voimme joko korostaa henkilön persoonaa, naamioida, naurattaa tai vihastuttaa. Kuten Beatleskin musiikkivideossaan Hello, Goodbye (1967), iloittelimme mekin

väriloistolla. Yhtyeen jäsenten asusteet olivat varsin maltilliset, mutta toimme konkreettista lisäväriä maisemaan sateenvarjoilla, joita pojat kuljettaisivat mukanaan. Huumoriaspektinkin kannalta tämä oli harkittu ratkaisu: värikkäisiin sateenvarjoihin yhdistetty kabareetyylinen tanssahtelu toi lisää huumoriarvoa videoon.



Kuva 4: Värikkäät sateenvarjot toivat eloa tarinaan.

Rekvisiitan ja esineiden tulisi aina tukea musiikkivideon tarinaa ja tyyliä. Jotta rekvisiitta näyttää hyvältä ja paikalleen kuuluvalta, tulee sen aina olla sopusoinnussa tarinan ja ympäristön kanssa. Rekvisiitan etsiminen ja hankkiminen vaatii aina paljon aikaa, joten jos varmuutta sen sopivuudesta ei ole, se ei ole vaivan arvoista. On myös tärkeää, että artisti tuntee olonsa hyväksi, eikä rekvisiitan takia koe oloaan naurettavaksi. Ohjaajan työ on saada artisti näyttämään hyvältä, joten rekvisiittaa ei pidä asetella kuvaan kevein perustein. (Gaskell 2004, 102)

Videossani yhtyeen jäsenet ottivat idean sateenvarjoista vastaan avoimesti ja jokainen heistä suhtautui asiaan huumorilla. Kuitenkin jollekin artistille tällainen feminiininen keekoilu saattaisi olla hyvinkin vastentahtoista. Tässäkin tapauksessa yhteisestä taipaleesta oli hyötyä: kun tunsin yhtyeen jäsenet ja heidän huumorintajunsa, minun oli helppo esittää heille toiveitani videon

suhteen. Sateenvarjoilla ei suinkaan ollut merkitystä vain hassuttelumielessä. Ne symboloivat yhteyttä henkilöhahmojen välillä: minun mielessäni se on jokaisen jäsenen musiikillinen lahjakkuus, joka heillä on yksilönä, mutta joka yhdistettynä tähän joukkioon puhkeaa loistonsa.

## 6 YHTEENVETO

Musiikkivideoiden maailma toimii loistavana pohjana ensimmäisille ohjaustöille, sillä kekseliäisyys ja kokeilunhalu ovat vain hyödyksi tämänkaltaisten projektien ollessa kyseessä. Musiikkivideoiden rakenne ja leikkaustyyli antavat myös paremmin mahdollisia virheitä anteeksi.

Työssäni pääsin ensimmäistä kertaa sukeltamaan tarinankerronnan syvyyksiin ja tekemään kokonaisvaltaista työtä aina värimaailman valinnasta näyttelijäsuorituksiin. Oppimisen kannalta tämä projekti oli kaikin puolin täydellinen. Se haastoi kokeilemaan uutta, palkitsi onnistumisesta ja toi mukanaan myös sopivasti epäonnistumista. Nämä seikat eivät näy lopullisessa tuotoksessa kovinkaan merkittävinä, mutta antoivat taas lisää viisautta ja osaamista tuleviin projekteihin.

Ennen kaikkea opin nauttimaan ja heittäytymään projektiin täysin voimavaroin ja tekemään siitä vahvasti oman visioni kaltaisen. Oli rohkaisevaa huomata "olleensa oikeassa". Sain itseluottamusta ohjaajana siitä, että pystyn visioimaan toteutettavia tarinoita, jotka valmiina toimivat juuri niin kuin ne oli suunniteltukin.

Myös näyttelijöiden kanssa toimiminen oli palkitsevaa, ja jokainen heistä suoriutuikin roolistaan hienosti. Vaikka ainoastaan laulajalla on näyttelijäkokemusta, jokainen heistä selviytyi haasteesta erittäin hyvin. He omaksuivat roolinsa helposti ja osasivat tuoda oman panoksensa esiintymiseen.

Iso oppimiskokemus oli myöskin teoreettisen tiedon ja taidon hyödyntäminen luovassa työssä. Usein taiteellinen työ pohjautuu aina ennen kaikkea omiin visioihin, tuossa prosessissa ei useinkaan tule hyödynnettyä varsinaista teoreettista tietoa. Sitä ikään kuin vain tietää mitä tulee tehdä, mitä rekvisiittaa ja lokaatiota käyttää. Kuitenkin aina myös taiteellisessa työssä tulee

epävarmuuden hetkiä, tai hetkiä jolloin ei tiedä mihin suuntaan pitäisi edetä. Tällöin olisi hyvä lähteä etsimään vastauksia kirjoista tai elokuvista. Oli erittäin hyödyllistä joutua kerrankin purkamaan jokainen päätös paperille, ja miettiä miksi päätyi kyseisiin valintoihin.

Tämän prosessin myötä olen jatkossa varmasti rohkeampi ja avoimempi tarttumaan kirjoihin tai muihin lähdeeteoksiin myös luovan työn osalta. Luettuani monien eri ammattilaisten kokemuksia ja tarinoita luovasta työstä, olen viisaampi ja varmempi sen kaiken epävarmuuden keskellä, mitä tuo prosessi pakostakin pitää sisällään.

## LÄHTEET

- Aaltonen J. 1993. Käsikirjoittajan työkalupakki. Helsinki: Painatuskeskus Oy.
- Bacon, H. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Bacon, H. 1996. Maiseman muutoksia. Teoksessa Elokuva ja arkkitehtuuri, toim. Sundman, M., Henttonen, M., Lindh, T. & Paatero, K., 68-78.
- Coates, P. 2010. Cinema and colour, the saturated image. Lontoo: British Film Institute.
- Gartz, J. 1984. Mykät koomikot. Helsinki: Kustanneosakeyhtiö Otava.
- Gaskell, E. 2004. Make your own music video. San Francisco, CMP Media.
- Hytönen, J. & Mandart, P. 2004. Kamera Käy! Elokuvaaja Kari Sohlberg. Helsinki: Like.
- Katz, S. 1991. Film directing, Shot by shot. Kalifornia: Michael Wiese Productions.
- Leino, T. 2003. Sanoista eläviä kuvia. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.
- Mamet, D. 1991. Elokuvan ohjaamisesta ja kolme tapaa käyttää veistä. Helsinki, Terra Cognita Oy.
- Pallasmaa, J. 1996. Eletty tila elokuvassa ja arkkitehtuurissa. Teoksessa Elokuva ja arkkitehtuuri, toim. Sundman, M., Henttonen, M., Lindh, T. & Paatero, K., 24-28.
- Salminen, K. 1996. Kertomuksia kaupungista. Teoksessa Elokuva ja arkkitehtuuri, toim. Sundman, M., Henttonen, M., Lindh, T. & Paatero, K., 54-68.
- Tani, S. 1996. Paikoista mielenmaisemiin. Teoksessa Elokuva ja arkkitehtuuri, toim. Sundman, M., Henttonen, M., Lindh, T. & Paatero, K., 94-102.
- Tena, J. 1996. Erilleen kasvaneet maailmat. Teoksessa Elokuva ja arkkitehtuuri, toim. Sundman, M., Henttonen, M., Lindh, T. & Paatero, K., 46-54.
- Weston, J. 1999. Näyttelijän ohjaaminen: Kuinka luoda vaikuttavia esityksiä elokuvaan ja televisioon. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino Oy.
- Vacklin, A. Rosenvall, J. Käsikirjoittamisen taito. 2015. Helsinki: Like
- Ylinen, J. 1996. Arkkitehtuurin esittäminen elokuvalla. Teoksessa Elokuva ja arkkitehtuuri, toim. Sundman, M., Henttonen, M., Lindh, T. & Paatero, K., 36-46.

## Internet-lähteet

Elokuvantaju. 2016a. Esituotanto.

Saatavilla: <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/esituotanto/esituotanto.jsp> [Viitattu 15.2.2016]

Elokuvantaju. 2016b. Taustatyö.

Saatavilla: <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/esituotanto/taustatyö.jsp> [Viitattu 15.2.2016]

Chaplin kuvissa-näyttelyopas. 2014.

Saatavilla: [http://www.hel.fi/wps/wcm/connect/5e905f9f-603e-4701-8a4c-7938b1795851/Chaplin\\_Gallery\\_Guide\\_FI.pdf?MOD=AJPERES](http://www.hel.fi/wps/wcm/connect/5e905f9f-603e-4701-8a4c-7938b1795851/Chaplin_Gallery_Guide_FI.pdf?MOD=AJPERES) [Viitattu 26.2.2016]

Parkkinen.org. 2016. Miten hyvä tarina rakentuu.

Saatavilla: <http://www.parkkinen.org/tarina.html> [Viitattu 28.2.2016]

Remes, I. 2016a. Ilkka Remes -blogi. Ideasta kansien väliin.

Saatavilla: <https://ilkkaremes.wordpress.com/ideasta-kansien-valiin/> [Viitattu 28.2.2016]

Remes, I. 2016b. Ilkka Remes -blogi. Tarinan anatomia.

Saatavilla: <https://ilkkaremes.wordpress.com/tarinan-anatomia/> [Viitattu 1.3.2016]

## Videografia

Rihanna – Under my umbrella, 2007

Naapurini Totoro, 1988

The Beatles – Hello Goodbye. 1967.

Saatavilla: [https://www.youtube.com/watch?v=rbIYSKz\\_VnI](https://www.youtube.com/watch?v=rbIYSKz_VnI) [Viitattu 26.2.2016]

The Monkees – A little bit of you, a little bit of me. 1967.

Saatavilla: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_sSSgyLkTo0](https://www.youtube.com/watch?v=_sSSgyLkTo0) [Viitattu 26.2.2016]

JonesAndYou  
"My heart will be with you"

Viivi Häkkinen

EXT. DAY. SUOMENLINNA, KUKKULA

Näemme tyhjän maiseman. Jones astuu kuvaan, katsoo ympäröivää maailmaa innokkaasti ja valmiina seikkailuun. Hän hengittää sisäänsä raikasta ilmaa, avaa sateenvarjonsa ja päättää lähteä rohkeasti tutkimaan maailmaa. Näemme hänen kulkevan rinnettä alas.

EXT. DAY. SUOMENLINNA, KULKUKUKKULA

Näemme kaksi pientä kukkulaa, ja niiden väliin jäävän laakson. Jones kulkee kukkulalta kukkulalle laakson läpi vasemmalta oikealle.

EXT. DAY. SUOMENLINNA, PUUKUKKULA

Näemme kukkulan, jonka keskellä kasvaa suuri puu. Puun juurella kulkee Aki suljettu sateenvarjo kädessään. Aki lyö sateenvarjolla käteensä, ja kulkee kiivaassa tahdissa ympäri puuta, tarkkaillen ympäristöään. Näemme hänen huomaavan jotain, ja siirtyvän kiireesti puun taakse piiloon. Näemme Jonesin ilmestyvän kukkulan takaa, ja kulkevan puun ohi. Jonesin etsiessä suuntaa, hyökkää Aki puun takaa hänen luokseen ja käyttäytyy uhkaavasti. Jones elehtii Akille rauhanomaisesti ja saa Akin rentoutumaan. Jones kutsuu miehen mukaansa, Aki avaa sateenvarjonsa ja lähtee matkaan.

EXT. DAY. SUOMENLINNA, KULKUKUKKULA

Näemme kaksi pientä kukkulaa, ja niiden väliin jäävän laakson. Jones ja Aki kulkevat kukkulalta kukkulalle laakson läpi oikealta vasemmalle.

EXT. SUOMENLINNA, RANTAPENKKI

Näemme merenrannalla Oton, joka katsoo ulapalle. Hänen katseensa kulkee merenrantoja pitkin, havaittuaan itsensä ainoaksi rannallaolijaksi, hänen ryhtinsä lysähtää. Mies siirtyy istumaan vieressä olevalle penkille, tukeutuen sateenvarjoonsa, kuin kävelykeppiin. Näemme kuvaan astelevan Jonesin ja Akin, he istuvat penkille Oton viereen. Havaittuaan Oton, he katsahtavat toisiinsa, ja nyökkäävät. Tämän jälkeen he nousevat ylös ja viittovat Oton mukaansa. Otto nousee ylös, avaa varjonsa ja he poistuvat kuvasta.

EXT. DAY. SUOMENLINNA, KULKUKUKKULA

Näemme kaksi pientä kukkulaa, ja niiden väliin jäävän laakson. Jones, Aki ja Otto kulkevat kukkulalta kukkulalle laakson läpi vasemmalta oikealle.



EXT. DAY. SUOMENLINNA, PORTAIKKO

Tarmo kulkee portaita pitkin sateenvarjo kädessään, hän pysähtyy välitasanteelle ja seisautuu. Hän katsoo portaita ylöspäin, ja alaspäin. Taas ylös, ja alas. Hän astuu pari askelta ylärappusia, mutta palaa takaisin tasanteelle. Hän astuu askeleen alaspäin, mutta palaa taas takaisin tasanteelle. Hän kääntyilee rappusten välillä. Näemme Jonesin, Akin ja Oton ilmestyvän rappusten yläpäästä. He kulkevat Tarmon ohi, eivät kuitenkaan alas rappusia, vaan ohi askelmien kukkulaa alas. Ohimennessään Otto vinkkaa Tarmo liittymään seurueeseen. Tarmo avaa sateenvarjonsa, ja lähtee seuraamaan kulkuetta.

EXT. DAY. SUOMENLINNA, KULKUKUKKULA

Näemme kaksi pientä kukkulaa, ja niiden väliin jäävän laakson. Jones, Aki, Otto ja Tarmo kulkevat kukkulalta kukkulalle laakson läpi oikealta vasemmalle.

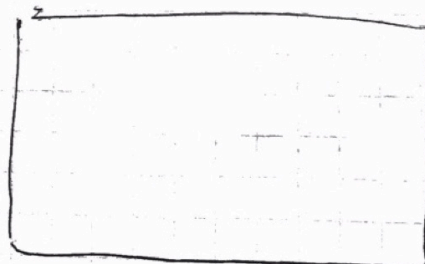
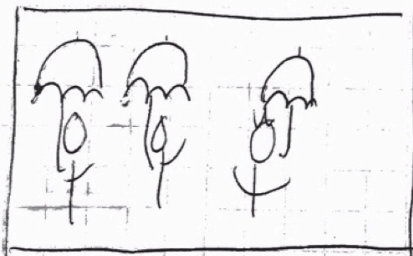
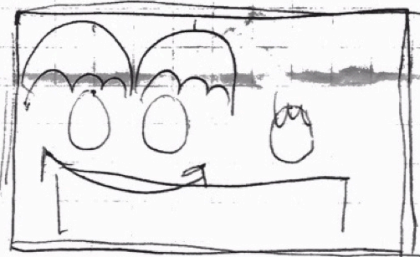
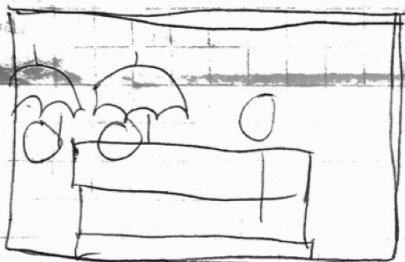
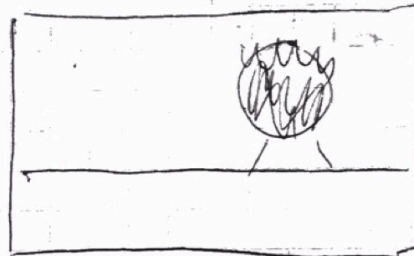
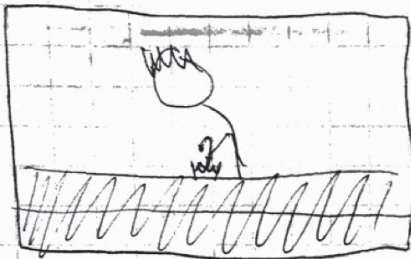
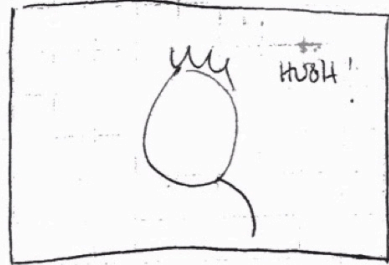
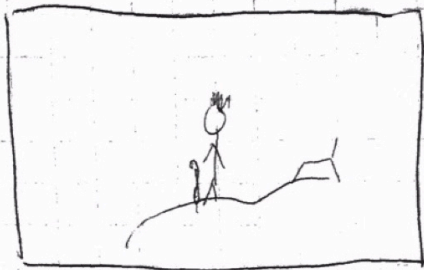
EXT. DAY. SUOMENLINNA, RISTEYS

Antti seisoo risteyksessä, vieressään tienviittoja, kädessään kartta ja kainalossaan sateenvarjo. Hän katsoo karttaa, sitten tietä pitkin oikealle, ja vasemmalle. Hän vilkaisee tienviittoja, ja taas karttaa. Näemme Antin kävelevän tietä pitkin ulos ruudusta vasemmalle, pian hän palaa kuvaan, ja jatkaa matkaa vastakkaiseen suuntaan. Näemme Antin palaavan peruuttaen takaisin, väistäen Jonesia, Akia, Ottoa ja Tarmoa. Hän katsoo jonon perään, heittää kartan menemään, avaa varjonsa ja liittyy jonon perään. Näemme jonon kulkevan tietä pitkin.

EXT. DAY. SUOMENLINNA, KULKUKUKKULA

Näemme kaksi pientä kukkulaa, ja niiden väliin jäävän laakson. Jones, Aki, Otto, Tarmo ja Antti kulkevat kukkulalta kukkulalle laakson läpi vasemmalta oikealle.

JOONAS + AKE + OTTO



Häskä:

- kuvakulmat : ~~peikin päädystä~~, ~~edestä~~, ~~takaa~~ laaja peikin päädy

puolikka:

- peikin takaa

- lähikuva:

reaktioita Joonas + Ake + Otto

KUVALISTA

Jones

Ilmestyy kuvaan  
Kävelee rinnettä alas x2  
Kukkulakävely

Aki

MASTER- koko toiminto  
Kiertää puuta LAAJA + PUOLIKUVA  
Jones kulkee puun ympäri  
Aki hyökkää  
Joonas +Aki juttelee OTS  
Poistuminen

Otto

MASTER- koko toiminto  
Katsoo merelle PUOLIKUVA + LÄHIKUVA  
Istuu penkille PUOLIKUVA  
Joonas + Aki saapuu PENKIN TAKAA  
Joukkio lähtee PENKIN TAKAA

Tarmo

MASTER- koko toiminto  
Rappusillä kävely PUOLIKUVA  
Ihmettelyä LÄHIKUVA  
Joukkio ilmestyy OTS

Antti

MASTER- koko toiminto  
Katsoo karttaa PUOLIKUVA + LÄHIKUVA  
Säntäilee kuvasta PUOLIKUVA

## Liite 4

Jones

Vaaleanpunainen sateenvarjo

Omat vaatteet (jotain säyseää värimaailmaltaan)

- Alku ja juuri
- ”Luomistyö”, matkaan lähteminen, rohkeus

Aki

Punainen sateenvarjo

Omat vaatteet (jotain säyseää värimaailmaltaan)

- Elämän puu, kallisarvoinen asia
- Suojeleminen, etäännyttäminen

Otto

Oranssi sateenvarjo

Omat vaatteet (jotain säyseää värimaailmaltaan)

- Ranta ja penkki, myrskyävä aava meri, eristäytyneisyys
- Ystävän etsiminen, luovuttaminen

Tarmo

Sininen sateenvarjo

Omat vaatteet (jotain säyseää värimaailmaltaan)

- Rauniot, rappuset
- Menettänyt itseluottamuksen, päättämättömyys

Antti

Pinkki sateenvarjo

Omat vaatteet (jotain säyseää värimaailmaltaan)

- Risteys, käännekohta
- Kartta ja kyltit, sekaisuus, pelko